

Harangi-Tóth Zoltán<sup>1</sup>

## Mi a történelmi hadijáték és miért van helye a katonai felsőoktatásban?<sup>2</sup>

DOI 10.17047/HADTUD.2019.29.4.119



*Jelen publikáció célja, hogy rávilágítson, napjainkban hogyan változtak meg amerikai és brit behatásra a hadijátékok, és hogy bemutassa, a célra a leginkább alkalmas történelmi hadijátékok hogyan használhatók fel a katonai felsőoktatásban, milyen előnyökkel járna a képzésbe integrálásuk.*

A hadijátékok története az ókorig nyúlik vissza, közvetlen elődjüknek tekinthetők a sakkhoz hasonló stratégiai játékok. A katonai vezetés fejlődése során igény mutatkozott a kevésbé absztrakt, a valóságoshoz közelebbi harctéri szituációkat fölvezető rendszerekre. Ezeknek a jogos elvárásoknak megfelelően szilárd keretet biztosítottak a hivatásos tisztképzés térnyerésével megjelenő katonai oktatási intézmények, míg a katonai térképészet 18. századi fejlődése lehetővé tette a mind pontosabb szimulációk megalkotását.

Az első mai értelemben vett hadijátékot,<sup>3</sup> a Kriegspielt (szó szerinti jelentése hadijáték)<sup>4</sup> egy fiatal porosz tiszt, von Reisswitz mutatta be 1824-ben. A játék sajátosságai közé tartozott, hogy méretarányos térképen játszották, amelyen az alegységeket megfelelő jelzők imitálták. Az összecsapások végeredményének kiszámítására bonyolult, valós tulajdonságokon (mozgási sebesség, tűzerő stb.) alapuló táblázatok

1 A szerző jelen publikációja az Nemzeti Köszolgálati Egyetem Hadtudományi és Honvédtisztképző Karának (NKE HHK) Hadtörténelmi, Filozófia és Kultúrtörténeti Tanszéke által 2019. 10. 28-án, az NKE HHK kampuszán a *Hadtörténet időszzerű kérdései 2019* címmel rendezett konferencián elhangzott előadás szerkesztett változata.

2 Készül az Innovációs és Technológiai Minisztérium ÚNKP-19-3-1-NKE-98 kódszámú Új Nemzeti Kiválóság Programjának szakmai támogatásával.

3 Jelen publikáció szerzője megkülönbözteti a professzionális, azaz a katonai hadijátékokat a kereskedelmi forgalomban kapható, civil közönség számára szórakozás céljára készített hobbi wargamektől.

4 Pogácsás Krisztián főhadnagy: Terepasztalos parancsnoki hadijáték, avagy a parancsnoki döntéshozatal és harcászati szemlélet fejlesztésének eszköze. Seregszemle, XI. évf., 2013/2–3.  
[http://bocskai.könyvtar.hu/images/emedi/PogacsasK\\_terepasztal2.pdf](http://bocskai.könyvtar.hu/images/emedi/PogacsasK_terepasztal2.pdf)  
(Letöltés időpontja: 2019. 05. 04.) 83. o.

szolgáltak. A clausewitz-i értelemben vett véletlenszerűséget kockadobásokkal jelezítették meg, a nézeteltéréseket pedig döntőbírók simították el.

A Kriegspiel-t a vezérkari képzésbe idősebb Moltke vezette be, és nagy szerepe lett abban, hogy a porosz hadsereg a 19. század második felében győzelmet győzelemre halmozva Európa vezető katonai ereje lett.<sup>5</sup> Sikerét mutatja, hogy Európa-szerte elterjedt, és az első világháború előestéjén minden nagy nemzet használta valamilyen formában.

A hadijátékok a két világháború között is nagy népszerűségnek örvendtek. A világháború vesztesei, a békeszerződések által korlátozott államok katonai képesség fejlesztésre, míg a győztesek a drága és bonyolult manőverek kiváltására használták azokat.<sup>6</sup>

A második világháborúban a matematikai alapú döntéstámogató elemzések<sup>7</sup> egyre inkább átvették a hadijátékok szerepét. A vezetők és a törzsek egyre inkább csak a bonyolult, jellemzően kritikai gondolkodás eredményeként megszülető, vaskos elemzésekkel alátámasztott javaslatokat fogadták el.<sup>8</sup> Ez a dominancia egészen az amerikaiak számára katasztrofálisnak minősülő vietnámi háborúig tartott. A hadsereg reformját követően az 1970-es évektől a hadijátékok ismét méltó helyükre kerültek a tervezésben, amelyet két kibontakozó folyamat hajtott: egyfelől a digitalizáció, másfelől a civil piacon megjelenő, hobbi wargameket gyártó cégek (az amerikai SPI vagy az Avalon Hill) első generációjának felemelkedése, amely a következő évtizedre elhozta a hadijátékok első aranykorát is.<sup>9</sup>

A hidegháborút követően változás állt be, és a hobbi, valamint a professzionális hadijátékok fejlődési iránya szétvált. Az Egyesült Államok fegyveres ereje az egyre bonyolultabb, egyre nagyobb létszámú és masszív informatikai infrastruktúrát igénylő monstre szimulációs hadijátékok felé fordult. A katonák egy része azonban a hadtörténelmi érdeklődésen keresztül kapcsolatba került a civil, hobbi célra készült, kereskedelmi forgalomban elérhető hadijátékokkal. Ezek készítői, hála a politikai enyhülésnek és a szárnyait bontogató internetnek, egyre komolyabb, korábban titkos haditechnikai és hadrendi információkat tartalmazó adatbázisokhoz fértek

5 Caffrey, Matthew B.: On Wargaming. How Wargames Have Shaped History and How They May Shape the Future. NWC, Newport, RI. 2019.

<https://digital-commons.usnwc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1043&context=newport-papers>  
Letöltés ideje: 2019. 11. 07.) 50. o.

6 Downes-Martin, Stepehn: How an Opponent Wargame is an Intelligence Collection Requirement. Intelligence Community Forum, Mercyhurst University, 2019.

[https://www.mercyhurst.edu/sites/default/files/icf\\_2019\\_downes-martin.methods\\_for\\_decision-makers.pdf](https://www.mercyhurst.edu/sites/default/files/icf_2019_downes-martin.methods_for_decision-makers.pdf) (Letöltés időpontja: 2019. 11. 07.) 6–7. o.

7 Operational (brit) /Operations (amerikai terminológia) Research (OR). Matematikai alapú elemző eljárás, amely modern értelemben a második világháborúban jelent meg, és eredete a nyugati szövetségesek légierijének döntéstámogató számítási módszereiben gyökerezik.

8 Wong, Yuna Huh – Bae, Sebastian Joon – Bartels, Elizabeth M. – Smith, Benjamin: Next-Generation Wargaming for the U.S. Marine Corps. Rand, 2019.

[https://www.rand.org/pubs/research\\_reports/RR2227.html](https://www.rand.org/pubs/research_reports/RR2227.html) (Letöltés időpontja: 2019. 11. 04.)  
(a továbbiakban: Next-Generation Wargaming) 40–41. o.

9 Harrigan, Pat – Kirschenbaum, Matthew G. (szerk.): Zones of Control. Perspectives on Wargaming. MIT Press, 2016. 141. o.

hozzá. Ennek hatására felemelkedett a hobbi wargameket gyártó cégek második nagy hulláma (például a GMT Games, MultiMan Publishing stb.), akik a valóságot egyre inkább megközelítő konfliktus-szimulációkat fejlesztettek a katonai rendszerek árának töredékéért. Napjainkban a hadseregek nyíltan kísérleteznek a kereskedelmi forgalomban kapható hadijátékokkal és társasjátékokkal, amelyek különösen az oktatásban használhatók fel jól.<sup>10</sup>

### *Napjaink angolszász hadijátékainak általános jellemzői*

A wargamek jellegüknél fogva biztonságos környezetet (safe to fail) teremtenek a tanuláshoz és a kísérletezéshez, amelyben a leendő vezetők megszerezhetik a döntéshozatali jártasság alapjait. Ez természetesen nem helyettesítheti a valós tapasztalatot, de egy tanulási folyamat első lépéseként kiemelten fontos szerepe lehet. Az új trendekre mindig nyitott üzleti életben (és képzésben) jelent meg először a játékosításnak (gamification) nevezett folyamat,<sup>11</sup> amely a manager- és marketing-szakokon a társas- vagy hadijátékokon keresztüli oktatást és képzést szinte azonnal annak megjelenésekor a portfóliója részévé tette.<sup>12</sup>

Ezek a hadijátékok lehetnek digitális vagy analóg/manuális (térképes vagy terepasztalos, vagy bármilyen nem digitális ábrázolású) rendszerek. Az informatikai infrastruktúra alkalmazása azonban rendkívül megnöveli a költségeket és a levezető állomány létszámát, ezáltal pont a wargamek olcsóságáról kialakult képet csorbítják. Mindkettőnek megvannak az előnyei és hátrányai, de fontos leszögezni, hogy a szimuláció és a digitális kifejezések nem szinonimák és nem is feltételei egymásnak!

A manapság megfogalmazott angolszász hadijáték fogalmak leírásában első helyen szerepel:<sup>13</sup> legyenek kompetitívek, azaz a szemben álló felet is élő szereplők jelenítsék meg. Ők a gyakorlókkal szemben közös és aktív cselekvéssel, menet közben alakítják a scenariót. Ez jelentős különbség a mechanikusan bejátszott, statikus incidenslistához képest, mert sokkal valóságosabb eredményt ad. A másik jellemzőjük, hogy a résztvevők a döntéseik következményeit maguk előtt görgetik, és annak hatásait kénytelenek elszenvedni.

A hadijátékok végével nem cél a győztes és vesztes közti éles különbség kiemelése, csak a gyakorló felek reális, adott pillanatra vonatkozó, szponzor által megadott szempontokat figyelembe vevő értékelése, amely a további, sokkal alaposabb elemzések alapját képezheti. Szem előtt kell tartani, hogy két, azonos résztvevőkkel, azonos kiinduló adatokkal lejátszott hadijáték sem fogja ugyanazt az eredményt

---

10 Lacey, James: How does the next great power conflict play out? Lessons from a wargame. War on the Rocks, 2019. 04. 22.  
<https://warontherocks.com/2019/04/how-does-the-next-great-power-conflict-play-out-lessons-from-a-wargame/> (Letöltés időpontja: 2019. 05. 04.)

11 Deterding, Sebastian – Sicart, Mígel – Nacke, Lennart – O'Hara, Kenton – Dixon, Dan: Gamification. Using Game-Design Elements in Non-Gaming Contexts. In CHI'11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems, 2011. 2425-2428. o.

12 Magyarországon jó példa erre Corvinus Egyetem portfóliója.

13 Next-Generation Wargaming 31. o.

hozni, ezért a végállapot minden egyes alkalommal egyedi, az többször nem megismételhető.<sup>14</sup> Több hadijáték lejátszása egy fontos vizsgálat során természetesen lehetséges, amely eredmények egymást kiegészítve egyre több és több információt fognak adni a témáról, mind a megrendelő mind a résztvevők számára.

### *Hadijátékok a Magyar Néphadseregben és a Magyar Honvédségben*

Hazánkban a hidegháború alatt a hadseregfejlesztés irányát és a tisztképzést a szovjet minta dominálta. A korabeli tervezési eljárások középpontjában az egyszemélyi katonai vezető állt. Olyan személy, aki – hála a magas szintű szakmai felkészítésének – minden helyzetben képes volt gyors és professzionális döntést (elhatározást) hozni. Ezt pedig a (nyugati hadseregekben alkalmazottnál lényegesen kisebb létszámú) szakértő törzs kibővítve, parancs formájában továbbította az alárendeltek felé. A szovjet mintájú hadijáték – különböző oktatási kérdések földolgozásán vagy ellenőrzésén keresztül – jellemzően két fő célt szolgált, amelyek közül az egyik a parancsnok felkészítése volt a gyors és magabiztos döntéshozatalra, míg a másik a törzs funkcionális feladatainak és eljárásainak ismeretét gyakoroltatta be.<sup>15</sup> A jelenlegi hadijátékokkal kevés közös jellemzőjük volt, amely nagyjából kimerült abban, hogy a csapatok aktív részvételét nem követelte meg egyik változat sem, csak a törzs és a parancsnok munkáját. A mai katonai terminológiával a törzsgyakorlás és a törzsgyakorlat fogalmaink írják le a legpontosabban a Néphadsereg korszakának hadijátékait.<sup>16</sup>

Napjainkban a Magyar Honvédség hadműveleti szinten többek közt a NATO (COPD), míg harcászati szinten az amerikai hadsereg tervezési eljárásait (TLP és MDMP) alkalmazza. Ezek erősen törzsmunka központúak, és szinte minden esetben tartalmaznak hadijáték-alpontot. Vegyük például a katonai döntéshozatali folyamatot (MDMP), amelynek negyedik lépésében a hangsúlyos döntés-előkészítő funkciót betöltő törzsrészlegek összevetik a kidolgozott cselekvési vázlataikat (COA) az ellenség lehetséges cselekvési vázlataival, hogy kiderüljön, melyik azok közül a leghatékonyabb, és hogy az erőforrásokat egy szinkronizálási folyamaton keresztül a lehető leghatékonyabban használják föl.<sup>17</sup> Ezt a típusú eljárást a nyugati terminológia a wargame gyűjtőfogalom egyik altípusának tekinti, és cselekvési vázlat elemző hadijátéknak nevezi (COA wargaming).<sup>18</sup>

14 Ministry of Defence Development, Concepts and Doctrine Center: Wargaming Handbook, 2017. [https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment\\_data/file/641040/doctrine\\_uk\\_wargaming\\_handbook.pdf](https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/641040/doctrine_uk_wargaming_handbook.pdf) (Letöltés időpontja: 2019. 05. 05.) (továbbiakban: Wargaming Handbook) 24. o.

15 Heronyáni József: A hadijátékok tervezéséről és levezetéséről. Honvédelem, XXXVIII. évf. 1987/11. 39–48. o.

16 Ált/216. A MH Törzsszolgálati Szabályzata II. rész, 2015.

17 Headquarters, Department of the Army: FM 6-0, Commander and Staff organization and Operations. 2014. [https://www.milsci.ucsb.edu/sites/secure.lsit.ucsb.edu.mili.d7/files/sitefiles/fm6\\_0.pdf](https://www.milsci.ucsb.edu/sites/secure.lsit.ucsb.edu.mili.d7/files/sitefiles/fm6_0.pdf) (Letöltés ideje: 2019. 05. 02.) 9–26.

18 Wargaming Handbook 52. o.

## A történelmi hadijátékok

### Áttekintés

2015 februárjában az Egyesült Államok Védelmi miniszter-helyettese, Robert O. Work meghirdette, hogy a technikai fejlődés fűtötte bizonytalan biztonsági helyzetben, a nehezen megjósolható jövő kihívásaira válaszul a hadijátékokra a korábbinál nagyobb hangsúlyt kell fektetni.<sup>19</sup> Ugyanebben az időszakban számos, kiemelten fontos dokumentum említi meg a (had)történelem ismeretének és oktatásának megkerülhetetlenségét.<sup>20, 21</sup> Az amerikai hivatásos tisztképzésben újra kiemelt jelentőségűvé váló történelem-oktatás és a modern biztonsági környezet kihívásaira választ adni képes wargamek fokozott alkalmazásának metszéspontjában található történelmi hadijátékok egyszerre szolgálják mindkét cél elérését.

A történelmi hadijátékok (historical wargames) alkalmazása a katonai felsőoktatásban kettős előnnyel járhat: egyfelől ez az egyik legjobb módja a hadtörténelem gyakorlati tanításának, ugyanakkor a fiatal tisztek fölavatása előtt fölkészíti őket a komolyabb, bonyolultabb hadijátékokkal való találkozásra. Ez utóbbi segít a hadijátékokkal szembeni fenntartások föloldásában, megismerteti a jövő leendő (BSc), vagy már aktív tisztjeit (MSc) azok előnyeivel, hátrányaival és általában azok széles körű fölhasználási lehetőségeivel.

A manuális történelmi hadijátékok legnagyobb előnye, hogy a résztvevők készen kapják a hadrendeket és a terepet, valamint a kijelölt célok többségét. Hátrányuk, hogy egyesek számára nehéz azonosulni a napjainktól nagyban eltérő haditechnikai eszközökkel és történelmi harcелjárásokkal, amelyet az elutasításig fokozhat a kockadobás tényétől, vagy a játék jellegétől való tartózkodás. Az ezen a problémán való túllépés elengedhetetlen a sikeres tanulási folyamat érdekében – ezt nagyban megkönnyíti, ha a résztvevők képesek a hadművészet általános érvényű igazságait megérteni és azt korszakokon átívelő analógiaként felhasználni, valamint ha a csoport összetételének ismeretében a foglalkozás vezetője a megfelelő történelmi eseményt választja ki oktatási kérdésként. A felsoroltakból következik, hogy a hadijáték levezetéseért felelős személynek egyaránt kell hadtörténelmi ismeretekkel és katonai tapasztalatokkal rendelkeznie.

19 Work, Robert O.: Memorandum.  
<https://news.usni.org/2015/03/18/document-memo-to-pentagon-leadership-on-wargaming>.  
(Letöltés időpontja: 2019. 05. 04.)

20 Az Amerikai Egyesült Államok Nemzetvédelmi Stratégiája a hivatásos tisztek képzésével szemben támasztott követelmények között kevés kompetenciát nevesít, ezek közül a történelem ismerete az egyik. Summary of the National Defence Strategy of the United States of America. Department of Defense, 2018, 8.  
<https://dod.defense.gov/Portals/1/Documents/pubs/2018-National-Defense-Strategy-Summary.pdf>  
(Letöltés időpontja: 2019. 05. 04.)

21 Az USA Egyesített Vezérkarának Főnöke a 2015-ben készült, Hivatásos Tisztképzésre vonatkozó utasításában szintén kiemeli a történelem ismeretének fontosságát. Chairman of the Joint Chiefs of Staff Instruction: Officer Professional Military Education Policy. 29 May 2015.  
[https://www.jcs.mil/Portals/36/Documents/Library/Instructions/1800\\_01a.pdf](https://www.jcs.mil/Portals/36/Documents/Library/Instructions/1800_01a.pdf)  
(Letöltés időpontja: 2019. 11. 04.)

### *Típusok és felhasználási lehetőségek*

A történelmi hadijátékok a hobbi hadijátékok egy jelentős szegmensét teszik ki, és két egymástól jelentősen különböző csoportra oszthatók. Az egyik a figurás vagy terepasztalos hadijáték (miniature or tabletop wargame), amely inkább az alapképzésben (BSc) lehet hangsúlyos. Ez a változat három alappilléren nyugszik: a makettezésen (azaz a történelmi járművek és katonai figurák lekicsinyített, méretarányos reprodukcióján), a pontos konfliktus-szimuláción és a hadtörténeti ismereteken.

A hadtörténelem magabiztos ismerete elengedhetetlen ahhoz, hogy egy konfliktust, csatát, vagy ütközetet megfelelően le lehessen képezni a terepasztalra. Szükséges a helyszín ismerete (amennyiben megoldható, célszerű tanulmányút során bejárni azt), és a szembenállók erősségeinek és gyengeségeinek felismerése. Ez a résztvevőket források önálló keresésére és feldolgozására, hazánk, vagy más országok hadtörténelmének megismerésére ösztönzi.

A figurás hadijátékok legnagyobb hátránya, hogy az abban szereplő eszközöket előbb el kell készíteni, majd tárolni kell, ahogyan magát a terepasztalt is. Természetesen nem várható el, hogy a leendő tisztek makettezzenek – ennek kiváltására a különböző színű modelleket előállítani képes 3D nyomtatás tökéletesen alkalmas. Ez megköveteli azt, hogy a katonai felsőoktatási intézmény rendelkezzen egy 3D nyomtatóval és jogtisztza programokkal, amelyek sajnos még napjainkban is számottevő költséget jelentenek. Másik hátránya a terepasztalos játékoknak, hogy csak bizonyos szintig tudják lemodellezni az eseményeket, anélkül, hogy a nagyfokú absztrakció a tanulás kárára menne. A makettek méretarányától és a terepasztal méretétől függően ez a határ a század és zászlóalj szint között húzódik.

A terepasztalos wargame ugyanakkor rendkívül fontos szerepet tölthet be a leendő tisztek képzésében, hisz általa a tanteremben vizuálisan be lehet mutatni olyan kötelekek tevékenységét, amelyek csak költségesen, vagy alakulatok közti koordinációval lennének megvalósíthatók. Azt semmiképp sem kiváltani, csupán kiegészíteni hivatott ez a relatíve olcsó megoldás, ahol a döntéshozatalt begyakorolhatják, mielőtt azt csapatnál élesben próbálnák ki.<sup>22</sup>

A történelmi hadijátékok mindehhez változatos keretet biztosítanak (a helyes ütközetek és csaták kiválasztása az időigényes felkészülés miatt oktatói szempontból ezért is kritikus), ismert eseményeket, harcrendeket és terepet jelenítenek meg fizikailag, kézzelfogható módon. A tisztjelöltek ezeken keresztül megérthetik a terepen elhelyezkedő kulcsterületek jelentőségét, meghatározhatják a kritikus eseményeket, és összevethetik saját javasolt cselekvési változataikat a kor katonai vezetőinek tetteivel. A legfontosabb, hogy a döntési pontokat a terepen és az események folyamatában is helyesen be tudják azonosítani, különös tekintettel a parancsnokok előtt álló választási lehetőségek feltárására. Ily módon a tantermi

22 Pogácsás Krisztián: A terepasztal semmiképp nem múlt, de lehet-e a jövő?  
In: Seregszemle, XIII. évf., 2015/4. 162–159. o.  
[http://bocskaiikonvvtar.hu/images/emedial/PogacsasK\\_terepasztal3.pdf](http://bocskaiikonvvtar.hu/images/emedial/PogacsasK_terepasztal3.pdf)  
(Letöltés időpontja: 2019. 11. 06.) 2–3. o.



hadtörténelem órákat kiegészítve, gyakorlati foglalkozásokon vehetnek részt, amely során láthatják a sokszor csak tankönyvekből ismert, elvontnak tűnő folyamatokat a gyakorlati megvalósulás fázisában, amely főleg a katonai vezetői szakon, a döntéshozó képességek és készségek fejlesztésében lehet nagy segítségükre. A hadijátékok jellegéből adódik, hogy ezt követően láthatják döntéseik realizálódását, és az eseményekre gyakorolt hatását is.

A hadijáték tehát zökkenőmentesen átvezetné a hallgatókat az egyszerű hadtörténet oktatásból a hadművészet történetének világába és jó lehetőséget biztosítana a frontális oktatás gyakorlati foglalkozásokkal, azokon pedig az aktív tanulás módszerével történő kiegészítésére.

A történelmi hadijátékok másik típusa inkább magasabb szinten, hadműveleti vagy mesterképzésben (MSc) használható pedagógiai eszközként. Ez a típus az úgynevezett térképes (map vagy hex&counter) hadijáték, amely teljes hadszíntereket érintő hadiesemények modellezésére is alkalmas. A készítő a fontos terepelemeket és infrastruktúrát kiemelő stilizált térképre (tulajdonképpen ezzel az akadályvázlat<sup>23</sup> már a gyakorlók rendelkezésére is áll) egy hatszögletű rácshálót (hex-ek) húznak, míg a különböző alakulatokat kartonpapír jelzők (counter) jelenítik meg. Egy ilyen counter a játék léptékétől függően lehet egy szakasz vagy század, de akár egy hadtest is.

A magasabb szintű analóg hadijátékok hátránya a még hosszabb előkészítési és elpakolási idő, amely főleg a levezető állományt terheli meg. A térképes játékokat lehet nyíltan, azaz egy teremben egy közös térkép körül lejátszani, vagy a törzsvezetési gyakorlatokhoz hasonlóan, zártan, amikor mindenki csak a saját erőiről és csak a felderített ellenséges kötelékekről rendelkezik információval.<sup>24</sup> Ez a módszer sajnos helyigényes, mert a szemben álló feleket játszó törzseket fizikailag is el kell különíteni, a helyszíneket azonos módon kell fölszerelni. Ezen felül nehézséget okozhat, hogy a katonai MSc-osztályokban mindenki eltérő bemeneti képzettségekkel és szakmai tapasztalatokkal rendelkezik, nehéz a homogén csoportokat egyenlő erőviszonyok mentén felosztani a szembenálló oldalak között.

A térképes wargameknek a nagy előnye, hogy olyan léptékű műveleteket is tud szimulálni, amelyeket a valóságban nem, vagy csak óriási költség-ráfordítással lehetne végrehajtani. Tökéletesen be lehet gyakorolni velük például a harcászati és hadműveleti szint közötti átmenetet, a csaták és ütközetek hadműveletekké fűzését, és azoknak a stratégiai célok elérése érdekében hadjáratokba való összefogását.<sup>25</sup>

A térképes hadijátékok során a döntéshozatalt előkészítő törzsmunka kerül előtérbe, és még jelentősebbé válik a döntési pontok felismerése mind az események

23 A harcmező felderítő értékelése során, a terepelemzés első lépésében elkészített vázlat (Combined Obstacle Overlay, COO), amely a domborzat, az akadályok és vízrajz elemzését jelenti.

24 Ministry of Defence Development, Concepts and Doctrine Center: Wargaming Handbook, 2017. [https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment\\_data/file/641040/doctrine\\_uk\\_wargaming\\_handbook.pdf](https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/641040/doctrine_uk_wargaming_handbook.pdf) (Letöltés időpontja: 2019. 05. 05.) 52. o.

25 Lacey, James: Teaching Operational Maneuver. <https://paxsims.wordpress.com/2019/08/06/lacey-teaching-operational-maneuver/> (Letöltés időpontja: 2019. 11. 06.)

folyamatában mind pedig a térképen, lehetőleg jóval azok bekövetkezése előtt. Megjelenik a légierő, tehát az igazi összhaderőnemi műveletek tervezése is, amelynek sikerességéről a tervezők az élő ellenfél tevékenységének köszönhetően rögtön pontos visszacsatolást kaphatnak. A hadműveleti szintű hadijátékokban továbbá a logisztika is kiemelt szerepet kap, amely lehetővé teszi, hogy ne csak a hadműveleti és felderítő részlegek gyakorolhassanak, hanem a teljes törzs aktívan részt tudjon venni az események alakításában.

A történelmi hadijátékok jó keretet biztosítanak ahhoz, hogy a hadjáratok és hadműveletek valós kimenetelének ismeretében, adott hadrendekkel, harcértékekkel és tereppel a résztvevők a törzsmunka során értékelni tudják az eltérő (történelmi) katonai szervezetek és vezetési rendszerek előnyeit és hátrányait, felismerjék a képességeiket és a beazonosított analógiák alapján hatékonyan alkalmazzák őket. Ennek a készségnek a kifejlesztése rugalmas gondolkodást, jó elemző képességet és kritikai gondolkodást követel meg a résztvevőktől.

Mivel a történelmi forgatókönyvek megadják a hadműveletek végső céljait, a résztvevők számára minden másnál fontosabbá válik a rész vagy közbeeső célok kijelölésének képessége,<sup>26</sup> amely már nem csak a harcászati elvek mentén, hanem adott esetben logisztikai, vagy egyéb szempontok alapján kell, hogy megtörténjen – mindez nagy területen, egy rugalmasan gondolkodó, aktív és kompetitív ellenféllel szemben.

A hadműveleti vagy magasabb szintű történelmi hadijátékok tehát megadják az összes saját és ellenséges erőket érintő fontos információt, valamint a komplett terepelemzést a résztvevők számára, így a gyakorlók tudnak a hadműveleti tervezés lényegét érintő kérdésekre (célok helyes kijelölése, az erőforrások hatékony elosztása, az ellenfél tevékenységének megértése stb.) koncentrálni.

## Összegzés

A hadijátékok napjainkra a szigorú katonai felhasználói körtől eljutottak az üzleti életbe, ezen túlmenően pedig jelentős, és egyre növekvő civil közönséget vonzanak világszerte. A hivatásos állomány egy része (így a publikáció szerzője is) maga is játszik kompakt, kereskedelmi forgalomban kapható konfliktus-szimulációkkal, amelyek az elmúlt évtizedekben komoly fejlődésen mentek keresztül.

A kreatív gondolkodást és a döntéshozatalt új módszerekkel támogató angolszász terminológia szerint vett hadijátékok teljes körű elterjedésére itthon még várni kell. Jelenleg csak a szorosan a katonai döntéshozatalhoz kapcsolódó metodikus cselekvési vázlatelemző (COA) wargaming jelent meg, de várható, hogy ez néhány éven belül megnyitja az utat egy új típusú, az igazi és tényleges innovációt előtérbe helyező kultúra előtt.

A 19. század óta azonban nem csökkent a hadijátékokkal szembeni hagyományos elvárás, hogy az intézményes katonai vezetőképzésben segítsék a jövő parancsnokait és törzstisztjeit felkészülni a harctéri kihívásokra, valamint a döntéshozatal

<sup>26</sup> Lacey i. m.



nehézségeire. Ezt érdemes kombinálni a hadtörténelemben rejlő potenciállal, amelynek tantermi merevségét a csaták és hadműveletek lejátszásának lehetősége fel tudná oldani, valamint az aktív tanulás módszerével megkönnyítené az átlépést az elméleti hadtörténetből a gyakorlati hadművészet történetébe, amely például a katonai vezetés oktatásának szempontjából is minőségi előrelépés lenne.

Előnyeik ismeretében szükségesnek tartom az új típusú, kompetitív hadijátékok mielőbbi bevezetését a tanfolyami rendszerű képzésbe, továbbá az alap és mesterképzésbe integrált történelmi hadijátékok felvételét a kar oktatási palettájára, amely relatíve kis erőforrás felhasználásával az elmélet túlsúlyát csökkentené és a gyakorlati foglalkozások óraszámát növelné. Ugyanakkor a hallgatók mellett az egyetem is nyerne a dolgon, mert ez a váltás a képzést is naprakészebbé tenné – itt érdemes megjegyezni, hogy minden amerikai katonai felsőoktatási intézmény és a britek többsége is<sup>27</sup> rendelkezik saját hadijátékos intézettel, tanszékkal, vagy legalább egy csoporttal.

Hazánk, azon belül is a Hadtudományi és Honvédtisztképző Kar egy ilyen bátor, de logikus és szükségszerű lépéssel az egész régióban a nemzetközi trendek élére állhatna, valamint egy egyedülálló oktatási-kutatási módszertannal és az ezzel járó nemzetközi kapcsolatrendszerrel gazdagíthatná portfólióját.

#### FELHASZNÁLT IRODALOM

Ált/216. A MH Törzsszolgálati Szabályzata II. rész, 2015.

Az Egyesült Államok Nemzetvédelmi Stratégiája (2018)

<https://dod.defense.gov/Portals/1/Documents/pubs/2018-National-Defense-Strategy-Summary.pdf>  
(Letöltés időpontja: 2019. 05. 04.)

Brynen, Rex: Sandhurst Kriegspiel. 2016.

<https://paxsims.wordpress.com/2016/01/03/sandhurst-kriegspiel/> (Letöltés időpontja: 2019. 11. 07.)

Caffrey, Matthew B.: On Wargaming. How Wargames Have Shaped History and How They May Shape the Future. NWC, Newport, RI. 2019

<https://digital-commons.usnwc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1043&context=newport-papers>  
Letöltés ideje: 2019. 11. 07.)

Chairman of the Joint Chiefs of Staff Instruction: Officer Professional Military Education Policy. 29 May 2015.

[https://www.jcs.mil/Portals/36/Documents/Library/Instructions/1800\\_01a.pdf](https://www.jcs.mil/Portals/36/Documents/Library/Instructions/1800_01a.pdf)  
(Letöltés időpontja: 2019. 11. 04.)

Detterding, Sebastian – Sicart, Migel – Nacke, Lennart – O'Hara, Kenton – Dixon, Dan: Gamification. Using Game-Design Elements in Non-Gaming Contexts. In CHI'11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems, 2011. 2425–2428. o.

Downes-Martin, Stephen: How an Opponent Wargame is an Intelligence Collection Requirement. Intelligence Community Forum, Mercyhurst University, 2019

[https://www.mercyhurst.edu/sites/default/files/icf\\_2019\\_downes-martin.methods\\_for\\_decision-makers.pdf](https://www.mercyhurst.edu/sites/default/files/icf_2019_downes-martin.methods_for_decision-makers.pdf) (Letöltés időpontja: 2019. 11. 07.)

Harrigan, Pat – Kirschenbaum, Matthew G. (szerk.): Zones of Control. Perspectives on Wargaming. MIT Press, 2016.

---

27 Brynen, Rex: Sandhurst Kriegspiel. 2016.

<https://paxsims.wordpress.com/2016/01/03/sandhurst-kriegspiel/> (Letöltés időpontja: 2019. 11. 07.)

- Headquarters, Department of the Army: FM 6-0, Commander and Staff organization and Operations. 2014  
[https://www.milsci.ucsb.edu/sites/secure.lsit.ucsb.edu.mili.d7/files/sitefiles/fm6\\_0.pdf](https://www.milsci.ucsb.edu/sites/secure.lsit.ucsb.edu.mili.d7/files/sitefiles/fm6_0.pdf)  
 (Letöltés ideje: 2019. 05. 02.)
- Heronyányi József: A hadijátékok tervezéséről és vezetéséről.  
 Honvédelem, XXXVIII. évf. 1987/11. 39–48. o.
- Lacey, James: How does the next great power conflict play out? Lessons from a wargame. 2019. április 22.  
<https://warontherocks.com/2019/04/how-does-the-next-great-power-conflict-play-out-lessons-from-a-wargame/> (Letöltés időpontja: 2019. 05. 04.)
- Lacey, James: Teaching Operational Maneuver.  
<https://paxsims.wordpress.com/2019/08/06/lacey-teaching-operational-maneuver/>  
 Letöltés időpontja: 2019. 11. 06.)
- Ministry of Defence Development, Concepts and Doctrine Center: Wargaming Handbook, 2017.  
[https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment\\_data/file/641040/doctrine\\_uk\\_wargaming\\_handbook.pdf](https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/641040/doctrine_uk_wargaming_handbook.pdf) (Letöltés időpontja: 2019. 05. 05.)
- Pogácsás Krisztián: Terepasztalos Parancsnoki Hadijáték, avagy a parancsnoki döntéshozatal és harcászati szemlélet fejlesztésének eszköze.  
 In: Seregszemle, az MH ÖHP folyóirata. XI. évfolyam, 2–3. szám, 2013. április–szeptember. 83–89. o.  
[http://bocskai.konyvtar.hu/images/emedi/PogacsasK\\_terepasztal2.pdf](http://bocskai.konyvtar.hu/images/emedi/PogacsasK_terepasztal2.pdf)  
 (Letöltés időpontja: 2019. 05. 04.)
- Pogácsás Krisztián: A terepasztal semmiképp nem múlt, de lehet-e a jövő?  
 In: Seregszemle, XIII. évf., 2015/4. 162–159. o.  
[http://bocskai.konyvtar.hu/images/emedi/PogacsasK\\_terepasztal3.pdf](http://bocskai.konyvtar.hu/images/emedi/PogacsasK_terepasztal3.pdf)  
 (Letöltés időpontja: 2019. 11. 06.)
- Wong, Yuna Huh – Bae, Sebastian Joon – Bartels, Elizabeth M. – Smith, Benjamin: Next-Generation Wargaming for the U.S. Marine Corps. Rand, 2019.  
[https://www.rand.org/pubs/research\\_reports/RR2227.html](https://www.rand.org/pubs/research_reports/RR2227.html) (Letöltés időpontja: 2019. 11. 04.)
- Work, Robert O.: Memorandum.  
<https://news.usni.org/2015/03/18/document-memo-to-pentagon-leadership-on-wargaming>.  
 (Letöltés időpontja: 2019. 05. 04.)